

13. Leipziger Promotionsvorträge

Schöne digitale Welt

8. November 2011, 19:00 Uhr
Burgstr. 21, Foyerbereich 1. Etage

Benjamin Bigl • Kommunikations- und Medienwissenschaft

Resident Evil – Reloaded

Über die (Re-)Konstruktion virtueller Welten

► Computerspiele üben schon seit mittlerweile über 30 Jahren eine bestimmte Faszination auf den Spieler aus. Waren es anfangs noch zweidimensionale, pixelige Grafiken, wandern wir heute durch fast real scheinende virtuelle Welten und steuern diese Reise statt per Tastatur und Joystick mit intuitiven Controllern. In einem psychophysiologischen Experiment wurde versucht herauszufinden, wie gut Spieler eines 3D-Egoshooters die durchspielte virtuelle Welt rekonstruieren konnten – und welche Wirkung diese auf sie hatte. War alles nur ein Spiel oder doch real? Virtuelle Welten werden demnach vom Probanden meist so durchlaufen, wie er es auch in Realität tun würde, sie können als linearer Ablauf von Ereignissen schemenhaft rekonstruiert werden.

Digitale Welten – praktisch

► Im zweiten Teil der Veranstaltung führen wir das Thema des Vortrags nahtlos fort: Wer möchte, kann sich ganz praktisch mit verschiedenen Ausprägungen digitaler Welten auseinandersetzen und dabei unterschiedliche Varianten des Verhältnisses von Realem und Virtuellem erfahren.

► Der PromovierendenRat (ProRat) der Universität Leipzig ist ein gewähltes Selbstvertretungsorgan, das sich für die Belange aller Promovierenden der Universität einsetzt.